



AKADEMIA SZTUK PIĘKNYCH
IM. EUGENIUSZA GEPPERTA
WE WROCŁAWIU

Nazwa przedmiotu		Narzędziowe programy graficzne	
Jednostka prowadząca	Wydział Grafiki i Sztuki Mediów		
Profil studiów	ogólnoakademicki		
Kierunek	Grafika		
Poziom kwalifikacji	Poziom 7		
Forma studiów	stacjonarne		
Rok studiów / semestr	jednolite mgr 1 rok, 1 sem		
wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) semestr	30		
wymiar zajęć (liczba godzin kontaktowych) tydzień	2		
liczba godzin samodzielnej pracy studenta	60		
Liczba punktów ECTS	3		
Rodzaj zajęć	zajęcia grupowe, prezentacje, zajęcia warsztatowe		
Prowadzący	st. wykł. Jacek Kotowicz		
Cel zajęć	Zapoznanie studenta z podstawami pracy w oprogramowaniu graficznym 2D (Adobe Illustrator, Photoshop). Opanowanie zasad pracy z krzywymi, korektą barwną i pracą na maskach. Zapoznanie studenta z podstawową wiedzą na temat warunków publikacji projektów na różnych nośnikach: poligrafia, mała poligrafia (druk cyfrowy), internet.		
Wymagania wstępne	Podstawowa znajomość pojęć z informatyki oraz obsługi środowiska komputerowego.		
Efekty uczenia się:		Kod efektów modułowych	Odniesienie do efektów kształcenia na kierunku
- <i>wiedza</i>	Student zna możliwości realizacyjne oprogramowania służącego do projektowania graficznego, ma wiedzę na temat jego ograniczeń. Posiada podstawową wiedzę na temat wysokonakładowych technik druku (offset, rotograwiura, heatset, fleksografia). Ma znajomość podstawowych zasad typografii i łamania tekstu. Narzędziowe programy graficzne są zapleczem technicznym przedmiotów: typografia oraz projektowanie graficzne.	W_37	K_W09, K_W14
- <i>umiejętności</i>	Student ma umiejętność podejmowania decyzji realizacyjnych; umiejętność przygotowania projektu do druku i poprawnego	U_35	K_U16, K_U18

	adoptowania go do zastosowań internetowych. Ma umiejętność edycji materiału elektronicznego, umiejętność digitalizacji obrazu wytworzonego technikami tradycyjnymi. Potrafi praktycznie wykorzystać fotografię cyfrową w technikach projektowania graficznego.		
- kompetencje społeczne	Umiejętność pracy zespołowej w zakresie przygotowywanego projektu.	K_39	K_K09
Treść zajęć	<p>1. Zagadnienia drukarskie druku cyfrowego i poligrafii: CMYK, paser, linie cięcia, linie złożzeń, wykrojniki, kolory dodatkowe. Praktyka przygotowania do druku (cyfra, poligrafia).</p> <p>2. Zagadnienia typograficzne: rodzaje fontów (język opisu, postać użytkowa); technologiczna (cyfrowa) postać znaku drukarskiego – atrybuty fontu (pole znaku, system linii, pary kerningowe, informacje własnościowe), obwiednie kształtów; miary typograficzne; technika składu, formatowania i łamania tekstu; techniki makietowania; narzędzia programistyczne.</p> <p>3. Programy do tworzenia publikacji dla poligrafii (Adobe: InDesign, Illustrator, Photoshop, Acrobat); współpraca niezbędnych programów.</p>		
Metody i kryteria oceny	80% wykonanie zadań/aktywność na zajęciach/przeglądy robocze. 20% otwarty przegląd prac		
Sposób zaliczenia	ZS		
Literatura	podręczniki obsługi programów: Illustrator, Photoshop, Indesign MS Office		
Język wykładowy	polski		